

PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA DEL DESARROLLO INFANTIL (0 a 3 años)

PROGRAMACIÓN 0 / 6 MESES

ÁREA MOTORA:

a) CONTROL CEFÁLICO:

- Poner al niño boca abajo en una alfombra o mesa y acariciarle la espalda para que enderece la cabeza y el tronco.
- Levantar al niño ante el espejo con una mano en sus rodillas y la otra en el pecho. Inclinarlo en relación a su fuerza, llamarlo y suscitar su interés para que enderece la espalda.
- Estando boca abajo sobre la mesa, darle nuestros dedos para que se agarre y levante la cabeza y la espalda.
- Estando boca abajo sobre una superficie dura, apoyado en sus antebrazos, llamar su atención hablándole o mostrándole un objeto llamativo.
- Poner al bebé en un balón grande de playa, sosteniéndole por las nalgas y hacer rodar un poco el balón mientras se atrae su atención con un juguete para que alce la cabeza, nuca y espalda apoyándose en las manos.
- Estando boca arriba, llevarle hasta la posición de sentado lentamente mediante tracción sobre sus antebrazos. Acompañar esta acción de la orden verbal "arriba".
- A medida que el ejercicio anterior tenga menos dificultades, en la misma postura (sujetándole las piernas estiradas o dobladas entre nuestras rodillas), hacer que se agarre a nuestros pulgares e incitarle a erguir la cabeza.
- Sentarlo sobre una superficie dura, cogerlo por la cintura e imprimir a su cuerpo un suave movimiento de rotación.

b) ROLAR SOBRE SU CUERPO:

- Estando el niño de costado, incitarle a darse la vuelta hacia arriba, motivándole con algo vistoso y hablándole.
- Estando boca arriba, poner fuera de su alcance un juguete y animarle a cogerlo dándose la vuelta. Ayudarle iniciando el volteo hacia un lado por flexión de la pierna del lado opuesto, mientras la otra permanece extendida. Cuidar de que el brazo del lado hacia el que queremos que gire el cuerpo esté colocado correctamente, ya sea extendido hacia arriba o hacia abajo a lo largo del cuerpo.
- Estando en posición ventral, empujar hacia abajo su hombro del lado opuesto al que ha de girar para facilitar el volteo.

c) SEDESTACIÓN CON AYUDA Y APOYO:

- Dejar al niño sentado en su sillita inclinada todo el tiempo que resista sin cansarse. Cuando vaya siendo capaz de despegar la cabeza de la sillita unos cms. se debe ir colocando ésta cada vez más vertical.
- Colocar al niño a ratos sentado en distintos lugares de la casa sujetándole entre almohadones duros.
- Cogerlo de pie, su espalda contra el pecho del adulto sujetándole por la cintura e intentar que mantenga la espalda derecha. Ir bajando progresivamente la sujeción hasta la altura de las caderas. Este ejercicio ayuda a fortalecer los músculos de la espalda, condición necesaria para la sedestación.
- Estando boca arriba y realizando la maniobra de tracción ya descrita anteriormente, ir disminuyendo progresivamente el esfuerzo del adulto, de modo que el niño sujeto a nuestras manos vaya realizando todo el esfuerzo hasta sentarse.

- Colocar al niño boca arriba en el balón de grande de playa, sostenerlo por los muslos y moverlo lentamente en todas las direcciones.
- Ponerlo sentado sobre una superficie dura con las piernas extendidas en forma de V y las manos en el espacio que queda entre ellas, ayudándole con almohadones o saquitos de arena para que se apoye.

d) APOYO SOBRE SU CUERPO:

- Estando descalzo, sostenerlo por las axilas, elevarlo y dejarlo caer sobre distintas superficies, preferentemente duras.
- Colocarlo de pie sobre una superficie dura o contra el cuerpo del adulto, sujetándole por las axilas unos minutos.

e) EJERCICIOS COMPLEMENTARIOS:

- Relajación de brazos: delante de los ojos y en cruz. Postura del abrazo.
- Relajación de piernas: doblar las dos a la vez y sobre el pecho. Doblar una y después la otra sobre el pecho.
- Extensión de piernas: con una mano sobre ambas pantorrillas y la otra en los muslos (por delante), mover las piernas de abajo-arriba.
- Abducción de las piernas: abrir las piernas. Flexionarlas y estirarlas.
- Masajear los pies con un cepillo de dientes.
- Movimientos dorsales:
 - o *Colocarle una almohadilla debajo del pecho para que enderece el tronco con las manos apoyadas en el suelo.
 - o *Levantarlo sobre un espejo, agarrándolo con una mano en las rodillas y la otra en el pecho.
 - o *Lo agarramos con una mano en las rodillas y otra en el pecho para que apoye sus manos en el balón.
 - o *Apoyado al completo sobre el balón, hacer rodar éste.

2. ÁREA PERCEPTIVO-COGNITIVA

a) FIJACIÓN VISUAL:

- Colocar figuras en negro sobre fondo blanco a ambos lados de la cuna (hasta los dos meses).
- Colocar objetos de colores brillantes en la cuna (preferentemente rojos, amarillos y naranjas), a la vista del niño (a partir de los dos meses).
- Cuando se le dé de comer, atraer la atención del niño hacia el rostro del adulto, hablándole al mismo tiempo que se mueve lentamente la cabeza.
- Mirar directamente a los ojos del niño desde una distancia de unos 50 cms. e ir acercándose lentamente hasta que se toquen los rostros. Luego separarse también lentamente.
- Colocar un objeto de tamaño mediano suspendido por una cinta sobre la cabeza del niño, aproximándolo y retirándolo verticalmente a unos 20 cms. de su rostro, repitiendo "mira" hasta que lo enfoque.

b) SEGUIMIENTO VISUAL Y AUDITIVO:

- Colocarle en la muñeca (alternando las manos) una pulsera de cascabeles.
- Llamar la atención del niño hablándole o cantándole e ir desplazándose lentamente de lugar, aumentando gradualmente la distancia que separa al adulto del niño a medida que éste es capaz de seguirle.
- Suspender de una cinta, sobre la cabeza del niño, un objeto de colores vivos y moverlo lentamente a una distancia de unos 20 cms. desde el centro a los lados diciendo "mira", hasta que el niño lo enfoque y lo vaya siguiendo.
- Hacer distintos ruidos utilizando una campanilla, sonajero, etc., fuera del campo de visión del niño. Aumentar la distancia progresivamente.
- Hacer botar una pelota de ping-pong sobre una mesa ante la vista del niño.

c) PRENSIÓN VOLUNTARIA:

- Acariciarle los dedos uno a uno dándole un masaje desde la uña hacia abajo. De igual modo pasarle un lápiz por entre los dedos, sobre todo por el índice y el pulgar.
- Abrirle y cerrarle las manos. Llevarlas a la altura de los ojos y unirselas, pasárselas por su rostro así como por el cabello y el rostro del adulto.
- Colocado el niño de costado, de forma que pueda ver sus manos, rozar con un objeto por la parte de fuera del dedo pulgar que queda libre diciendo "coge".
- Tumbado boca abajo, dejar un objeto rozándole la punta de los dedos y animarle a cogerlo.
- Tumbado boca arriba, levantarle una mano hasta su vista y colocar entre los ojos y manos un sonajero diciendo "coge".
- Colocar un sonajero ante la vista del niño de forma que quede en el mismo ángulo de visión que la mano y decir "coge".
- Tocar la cara del niño con un sonajero y animarle a cogerlo.
- Colocar objetos atractivos al alcance de sus manos, en la cuna, a su lado y suspendidos por encima de su cabeza. Hacerlo también estando el niño sentado. Los objetos deben quedar dentro de su vista pero no en el mismo ángulo de visión que la mano.

3. ÁREA DE LENGUAJE:

a) EMISIONES VOCÁLICAS Y SONIDOS GUTURALES:

- Después de las comidas, jugar con el niño produciendo diferentes sonidos vocálicos y silábicos, preferentemente guturales, haciéndolos muy cerca de su rostro.
- Repetir cualquier sonido que emita el niño.
- Movilizar la lengua utilizando un chupa-chups para llevarla hacia arriba y a los lados.
- Aprovechar su llanto para producirle vibraciones mediante suaves palmadas en el pecho y espalda, de manera que se produzca un sonido intermitente.

b) RISAS Y GRITOS DE ALEGRÍA:

- Jugar al "cu-cu" escondiéndose delante del niño con un pañuelo y reapareciendo súbitamente.
- Jugar produciéndole movimientos algo bruscos: balanceos, cosquillas, lanzarlo hacia arriba ...

4. ÁREA SOCIAL:

a) RESPONDER AL SONIDO DE SU NOMBRE GIRANDO LA CABEZA HACIA EL LUGAR DESDE EL QUE SE LLAMA:

- Estando enfrente del niño, llamar su atención ("... mírame"); animar cualquier ademán de dirigir su cara hacia la nuestra. Si no lo hace, llevarla . Poco a poco se irá exigiendo que lo haga solo.
- Hacer lo mismo, estando a un lado. Poco a poco se le irá retirando la ayuda física hasta que responda a su nombre.
- Estando fuera de su campo visual, emplear el mismo procedimiento.

b) INICIACIÓN EN LA TOMA DE ALIMENTOS SÓLIDOS: Ponerlo sentado con apoyo en su sillita o sobre el cuerpo del adulto, de forma que quede frente a nosotros. Empezar por poca cantidad de papilla espesa en cada cucharada, e ir poco a poco aumentándola.

PROGRAMACIÓN 0 / 6 MESES (II)

1. MOTOR GRUESO (POSTURAL):

- Colocar al niño boca abajo, tumbado de espaldas o sentado sujeto por el tronco. Presentar un objeto a cada lado del campo visual del niño y agitarlo para llamar su atención.
- Colocar al niño boca abajo apoyado en los antebrazos, o bien con un rodillo bajo el pecho. Presentarle un juguete y moverlo lentamente hacia los lados para que el niño lo siga con la vista levantando la cabeza. Variar con frecuencia de juguete.
- Colocar al niño sobre un balón de playa algo desinflado. Estando boca abajo, sujetarlo por la cintura y mover el balón lentamente hacia delante. Otra persona sujetará un juguete frente al niño. Este, deberá levantar la cabeza del balón para mirar al juguete.
- Sentar al niño de frente, sujetándolo por los hombros. Inclinarlo hacia los lados y de delante a atrás, para que controle los movimientos de la cabeza.
- Tumbado boca arriba, hacer tracción de los antebrazos hasta que quede sentado. Bajarlo lentamente. Cuando comience a controlar el cuello, haremos lo mismo pero intentando que sea el niño el que se agarre a nuestros pulgares.
- Sentar al niño apoyado con cojines, anímele a mantener la posición hablándole y presentándole objetos ante su vista.
- Sentar al niño en el regazo sujeto por el pecho y preséntele un objeto ante su campo visual. Alce poco a poco el objeto, animándole a seguirlo con la cabeza.
- Tendido boca arriba, flexionar las piernas del niño sobre el abdomen haciendo presión sobre éste. Una vez las dos piernas flexionadas, se rotarán hacia los lados.
- Con un cepillo de dientes, se provocan estímulos en las piernas por sus caras interna y externa, para provocar movimientos de rotación de éstas.
- Con la mano abierta, tocar toda la masa abdominal y retirarla inmediatamente para que se contraiga el abdomen.
- Sostener al niño con una mano en las nalgas y otra en los antebrazos, se le llama la atención para que enderece la cabeza. Poco a poco se le va suprimiendo el apoyo de los brazos.
- Sostener al niño con una mano en el pecho y otra en las rodillas dejando que apoye las manos en una mesa. Ir retirando la mano del pecho poco a poco.
- Colocar al niño boca abajo sobre un rodillo. Se le pone un juguete a distancia y se le incita para que lo coja con las manos, al mismo tiempo que se le sostiene por las rodillas, las nalgas o tobillos, haciéndole rodar hacia delante en forma de juego.
- Colocar al niño boca arriba sujetándole los brazos en cruz. Se le cuelga un juguete a la altura del ombligo haciendo que intente atraparlo con los pies.
- Estando el niño boca arriba, con las piernas estiradas, se le sostiene por la cabeza y el hombro derecho levantándolo ligeramente e imprimiéndole un movimiento de rotación del busto hacia la izquierda para que apoye el hombro, el codo y por último en la mano, hasta encontrarse sentado. Hacer lo mismo hacia el otro lado.
- Tumbado boca arriba. Ayudarle a girar cruzándole el brazo por el pecho y flexionando la rodilla del niño moviéndola en dirección del giro. Ponga un juguete al lado del niño, a la altura de la cabeza y el hombro, para que al querer cogerlo le ayude en el volteo.

2. MOTOR FINO (COGNITIVO):

- Con la ayuda de un adulto llevarle la mano a la boca.
- Extender los dedos uno a uno.
- Abrirle las manos dándole masajes en las palmas y dorso de las manos.
- Pasar suavemente un cepillo por las palmas y dorso de las manos y por los dedos uno a uno.
- Poner ante su vista un foco de luz y moverlo lentamente hacia los lados para que lo siga con la mirada.
- Colocar ante sus ojos (a unos 25 cm.), un objeto de color llamativo. Cuando lo mire, moverlo lentamente hacia los lados, hacia arriba y hacia abajo, procurando que lo siga.
- En brazos frente a la cara del adulto, hablarle para que se fije en ella. Mover la cara lentamente para que intente seguirla.
- Llevarle sus manos dentro del campo visual y movérselas para que las mire.
- Atar cintas de colores y cascabeles a las muñecas y moverle las manos para que se las mire.
- Colocarle un juguete en la mano y tirar de él suavemente de manera que intente sostenerlo.
- Poner ante su mirada objetos que se balanceen y llevarle las manos hacia ellos para que los coja.
- Ofrecerle objetos de distintas texturas (duros, blandos, rasposos, suaves...)

3. LENGUAJE Y SOCIALIZACIÓN:

- Exponer al niño a diversos sonidos (timbres, campanas, palmadas).
- Variar el lugar desde donde se emiten los sonidos.
- Deje que el niño oiga la radio, TV, música, etc., así como sonidos que procedan del exterior de la casa.
- Produzca un sonido a un lado, fuera del ángulo visual del niño. Gírele la cabeza hacia el lugar de donde procede el sonido.

- Háblele al niño desde distintos ángulos de la habitación.
- Háblele lentamente ante su mirada.
- Repita delante de un espejo (en el que el niño se esté mirando) diferentes sonidos sencillos "pa", "ma", "ta", etc.
- Cántele canciones con ritmo mientras toca las palmas o golpea algún objeto.
- Hágale cosquillas y acarícielo para provocarle la risa.
- Llame a "papá" y gírele la cabeza hacia donde esté el padre. Hacer lo mismo con la madre, hermanos, abuelos, etc.
- Llámelo por su nombre ante un espejo y dígame; "ese niño es ..." - Nómbrale los objetos que tenga a su alrededor, mostrándoselos uno a uno.
- Sáquelo de paseo diariamente a un lugar donde estén otros niños, pueda ver árboles, flores, etc.
- Deje que juegue con los hermanos.
- Manténgalo en el baño diario un buen rato, haga que chapotee en el agua, dele objetos que floten, que se hundan, etc.

PROGRAMACIÓN 6 / 12 meses

ÁREA MOTORA:

1. SEDESTACIÓN:

- Sentar al niño sobre un rodillo grande, sujetándole por los muslos y rodillas. Deslizar suavemente el rodillo hacia atrás y adelante para que el niño tenga que hacer un esfuerzo por enderezarse y permanecer sentado en él.
- Sentarlo en un taburete pequeño, de forma que pueda apoyar las plantas de los pies en el suelo en ángulo recto con los tobillos, sujetarlo por los muslos para que enderece la espalda.
- Ir eliminando progresivamente la ayuda.
- Estando sentado sin apoyo en la espalda, ofrecerle juguetes desde delante y los lados, así como a la altura de los hombros para que vaya liberando los brazos.
- Estando sentado sobre una superficie dura y con las palmas de las manos apoyadas a ambos lados de su cuerpo, empujarlo bruscamente hacia un lado y otro haciendo que se apoye con la mano correspondiente.
- Estando el niño sentado sobre una superficie dura, empujarle bruscamente hacia atrás, de modo que tenga que apoyar una mano para no caerse. Al principio se le puede ayudar colocándole la mano el adulto.

2. APOYO SOBRE SU CUERPO:

- Poner al niño de pie apoyado en un mueble, soportando su peso todo el tiempo que resista sin cansarse. Ir aumentando progresivamente el tiempo según sus posibilidades.
- Intentar que el niño se sostenga de rodillas unos instantes sobre el cuerpo del adulto o bien agarrado a un mueble. Aumentar el tiempo de permanencia a medida que el niño pueda ir realizándolo.
- Estando de pie agarrado a un mueble, ofrecerle un juguete que le guste de forma que tenga que liberar una mano para cogerlo.
- Estando de pie sujeto a un mueble, poner un juguete en el suelo para que se agache a cogerlo.

3. PASAR DE BOCA ABAJO O ARRIBA A SENTADO Y VICEVERSA:

- Estando el niño boca arriba, intentar que se siente, sujetándose al brazo del adulto o a algún mueble. Al principio se le puede dar algo de ayuda en la espalda.
- Estando boca arriba, animarle a que se siente rotándole un poco el tronco y sujetándole las piernas extendidas con la otra mano.
- Con el niño sentado sobre una superficie dura, colocar un juguete ante él, fuera de su alcance y animarle a cogerlo poniéndose boca abajo. Ayudarle al principio llevándole las piernecitas hacia un lado al mismo tiempo que se le inclina hacia adelante.

4. ARRASTRE Y GATEO:

- Estando el niño boca abajo y descalzo, poner un juguete fuera de su alcance y animarle a cogerlo. Ayudarle flexionándole una pierna y dándole un apoyo firme en el otro pie.
- Ponerlo boca abajo, colocar un juguete que le guste a su costado, fuera de su alcance, de forma que tenga que girar un poco para cogerlo.
- Estando boca abajo, cogerlo por los tobillos y elevarlo sobre la superficie a unos 20 cms. ; tenerlo en esta posición durante unos segundos y volverlo a la posición inicial para que él apoye los brazos.
- Ponerlo de rodillas e impulsarlo hacia el suelo de forma que apoye las manos para no caerse.
- Colocar al niño en posición de gateo e impulsar el cuerpo provocando balanceos para conseguir el apoyo alternativo en manos y rodillas.
- Estando boca abajo, levantarle el cuerpo sujetando al niño por la cintura e incitarle a que se desplace por medio de las manos. Hacer hincapié en que su cuerpo vaya apoyándose alternativamente en una y otra mano.
- Estando el niño en posición de gateo, animarle a desplazarse, ayudarle colocándole un brazo hacia adelante y empujándole por detrás en la pierna opuesta a la altura de la rodilla. Ir retirando la ayuda progresivamente.

5. PRIMEROS PASOS CON AYUDA:

- Poner al niño de pie, cogerlo por las caderas y decirle "anda" al mismo tiempo que se van provocando movimientos alternativos de ésta para que vaya dando pasitos correctamente.
- Colocar al niño de pie cogido a un mueble, poner un juguete fuera de su alcance de forma que tenga que dar un paso para cogerlo. Ir aumentando la distancia entre el objeto y el niño progresivamente.
- Poner dos muebles unidos, colocar al niño de pie en uno de ellos y animarle a pasar al otro ofreciéndole un objeto que le guste. Ir separando progresivamente la distancia entre los muebles.
- Estando el niño de pie y el adulto delante de él agachado, cogerlo por las manos teniendo cuidado de que no sobresalgan del nivel de sus hombros y animarle a dar pasitos hacia adelante, darle la orden verbal "camina".

ÁREA PERCEPTIVA-COGNITIVA:

1.SOSTENER Y GOLPEAR DOS OBJETOS:

- Dar al niño un objeto y a continuación presentarle otro diciendo "coge". Sostenerle la mano que mantiene el primer objeto para que no lo tire y hacer que coja el nuevo. Ir suprimiendo la ayuda progresivamente.
- Darle dos objetos, uno en cada mano, y hacerle golpear con ellos en una superficie dura en sentido vertical.
- Darle dos objetos, uno en cada mano, y hacerle golpear uno contra otro en sentido horizontal.

2. EMPLEO DEL DEDO ÍNDICE:

- Meter sus dedos índices en todo tipo de espacios pequeños: bocas de frascos, sortijas, cerraduras, ... teniendo el niño el resto de la mano cerrada.
- Cerrándole la mano, hacer que utilice el dedo índice para apretar timbres y accionar interruptores de la luz, tocar un pianito, etc.
- Enseñarle cuentos de dibujos vistosos y hacer que los señale con el índice, teniendo el resto de la mano cerrada.

3. BÚSQUEDA DE OBJETOS:

- Estando sentado, darle un objeto que produzca bastante ruido al caer (una campanilla, una cuchara,...). Cuando la tire o se le caiga, llamarle la atención sobre el lugar en que ha quedado volviéndole la cabeza en esa dirección si no lo hace por sí mismo.
- Enseñarle un objeto vistoso y taparlo ante su vista parcialmente con un pañuelo. Animarlo a sacarlo.
- Enseñarle un objeto vistoso y esconderlo ante su vista bajo una taza. Animarle a sacarlo ayudándole en principio.

4. SACAR OBJETOS:

- Estando cómodamente sentado en su sillita, presentarle un juguete metido en un recipiente ancho y poco profundo. Dar la señal "saca" y llevarle la mano hacia el juguete para que realice dicha acción.
- Hacer lo mismo que en el ejercicio anterior, utilizando recipientes progresivamente más estrechos y profundos.

5. METER OBJETOS EN RECIPIENTES:

- Estando sentado en su sillita darle un juguete, dejárselo unos segundos y después presentarle un recipiente ancho y decir "mete", llevándole la mano para que lo deje en el recipiente.
- Darle anillas para meter en un soporte. Al principio colocar éste inclinado e ir levantándola hasta la posición vertical a medida que el niño acierte a meterlas.

- Ofrecerle recipientes progresivamente más pequeños para que meta bolitas, botones, etc. hasta llegar a frascos de boca muy estrecha.

6. PINZA DIGITAL:

- Dar al niño objetos cilíndricos de forma que tenga que cogerlos con la oposición del pulgar.
- Sentar al niño ante una mesa y hacer que coja el extremo de ésta entre el pulgar y el resto.
- Ofrecerle todo tipo de objetos pequeños procurando que los coja con la participación del pulgar.

7. CONDUCTA DEL CORDEL:

- Colocar un juguete atado a una cinta fuera del alcance del niño enseñándole a coger el juguete tirando del cordel.

ÁREA DE LENGUAJE:

1. EMISIÓN DE SONIDOS DENTALES Y LABIALES:

- Jugar con el niño produciendo sonidos compuestos esencialmente por las vocales "a" y "e" y consonantes labiales y dentales (d,t,p,b) instando al niño a repetir los sonidos ("pa", "da", "ba", "pe"...).

2. RESPONDER A SU NOMBRE:

- Llamarle con mucha frecuencia pronunciando su nombre y haciendo que vuelva la cabeza hacia el adulto, hasta que el niño sea capaz de hacerlo por sí mismo sin ayuda.

3. DICE "PAPA" Y "MAMA" CON SIGNIFICADO:

- Preguntar al niño "¿dónde está mamá/papá?", volviéndole la cabeza hacia el lugar correspondiente hasta que sea capaz de responder correctamente sin ayuda.
- Preguntar al niño "¿quién está aquí?". Decir "mamá", haciéndolo muy cerca de él y vocalizando lentamente. Después repetir la pregunta y mover al niño hacia abajo la mandíbula hasta que sea capaz de producir el sonido.

4. COMPRENDE UNA PROHIBICIÓN:

- Cuando presente una conducta molesta o maleducada, decirle un "no" rotundo al mismo tiempo que se inmoviliza durante unos segundos. Hacerlo hasta que el niño sea capaz de comprender el significado de la palabra sin instigación.

5. RESPONDE A "DAME":

- Dar al niño un juguete, dejárselo unos segundos y después decir "dame", ofreciéndole otro juguete que le resulte más atractivo que el anterior. Ayudarle a dejar el que tenía en la mano del educador.
- Dar al niño un juguete, dejárselo unos segundos después decir "dame". Hacer que el niño ofrezca el juguete al adulto sin que éste le dé otro a cambio.

ÁREA SOCIAL:

1. PARTICIPAR EN JUEGOS DE ESCONDITE:

- Estando sentado frente a él, colocarse un pañuelo sobre la cabeza y animar al niño a que se lo quite.
- Hacer lo mismo, pero esta vez el pañuelo se pondrá sobre la cabeza del niño, animándole a que se lo quite con su mano. Si no lo hace, ayudarle dirigiendo su mano hasta que lo vaya haciendo él solo.

2. MASCADO:

- Darle alimentos cada vez menos triturados para que vaya realizando los movimientos de mascado. Asimismo darle alimentos duros tales como pan, galletas, etc para que muerda.

3. IMITAR MOVIMIENTOS DEL ADULTO:

- Colocarse ante un espejo grande e intentar que el niño imite movimientos laterales de la cabeza al mismo tiempo que expresivamente se le dice "nooo"; igual pero de arriba a abajo diciendo "siii". Una vez lo haga en el espejo, deberá hacerlo frente al adulto como modelo.
- Animarlo a realizar juegos de "palmitas". Para ello, cogerle ambos brazos por las muñecas y animarle ("¡palmas!, ¡palmitas!"), al mismo tiempo que se le ayuda en este movimiento hasta que lo vaya haciendo solo.
- Enseñarle a decir "adios" con una mano. Para ello, aprovechar los momentos en que se despide de alguien, ayudarle al principio cogiéndole el brazo por la muñeca ("di adios"), mientras se le balancea la mano.

4. BEBER DEL VASO SIN APENAS AYUDA:

- En un principio, colocar al niño ligeramente inclinado hacia adelante para que beba en un vaso. Después se le pondrá el vaso entre sus dos manos, se le dice "bebe" y se le dirige lentamente hacia la boca. Poco a poco se le va retirando la ayuda en este movimiento, de forma que una vez cogido el vaso sea él solo quien lo lleve hasta su boca.

5. SUJETAR LA CUCHARA Y LLEVÁRSELA A LA BOCA CON AYUDA:

- Poner en un plato delante del niño trozos de alimentos sólidos (jamón york, tortilla,...) y animarle a que coja con sus manos y se la lleve a la boca. Si fuera necesario, guiar la mano en todo el movimiento.
- Cuando se le esté dando al niño alimentos sólidos o semisólidos, coger la cuchara, hacer que la coja con la mano y decirle "come" al mismo tiempo que se le dirige hacia la boca.

6. COLABORAR AL VESTIRSE Y DESNUDARSE:

- Introducir pulseras o anillas en sus muñecas y tobillos para que se las saque. A medida que lo vaya haciendo, ir subiéndolas hasta que lleguen al hombro y muslos del niño.
- Cuando se le vaya a vestir, antes de ponerle la camisa, jersey, ... decirle siempre "mete la mano", ayudándole al principio y reforzando cualquier intento de acercar la mano a la manga. Cuando se vaya a poner braguitas o pantalones decirle "mete el pie", reforzando los movimientos correctos y dándole al principio la ayuda que necesite.
- Cuando se le vaya a desvestir decirle siempre "saca la mano" o "saca el pie", reforzando si presta alguna cooperación; si no lo hace, darle ayuda dirigiendo el movimiento correcto.

7. JUEGO COOPERATIVO:

- Sentar al niño en el suelo, colocándose enfrente. Lanzarle una pelota ("toma la pelota") animándole a que la devuelva ("dame la pelota"). Si no colabora se puede colocar otro adulto detrás del niño para dirigir sus manos en el movimiento de recepción y lanzamiento de la pelota.

PROGRAMACIÓN 12 / 18 meses

ÁREA MOTORA:

1. PONERSE DE PIE SOLO:

- Estando de rodillas cerca de un mueble, darle un impulso por debajo de los brazos.
- De rodillas en el suelo, darle el impulso en un brazo.

2. SUBIR A MUEBLES Y ESCALERAS ARRASTRÁNDOSE:

- Andar sobre cojines en el suelo.
- Subirse a sillas de adultos.
- Al principio de las escaleras, animarle a subir gateando.

3. EQUILIBRIO EN POSICIÓN BÍPEDA Y ANDANDO:

- De pie, con su espalda contra la pared, animarle a caminar. Ir aumentando progresivamente el nº de pasos que ha de dar.
- Hacer que ande con algún juguete en sus manos (cada vez más grandes).
- Estando de pie, hacer que lance una pelota.
- Darle un juguete con cordón para arrastrar.

4. ESTAR DE RODILLAS SIN APOYO:

- Estando de rodillas, darle un juguete para que libere una mano.
- Posteriormente ofrecerle otro para que libere las dos manos.

5. SUBIR ESCALERAS DE LA MANO:

- Cogido de una mano, se le guía para que suba un pie y se le deja que él suba el otro.

6. ANDAR HACIA ATRÁS VARIOS PASOS:

- Delante de un espejo, ayudarle a andar hacia atrás.

ÁREA PERCEPTIVO-COGNITIVA:

1. METER OBJETOS EN RECIPIENTES:

- Darle un juguete, llevarle la mano para que lo deje en un recipiente ancho.
- Meter anillas en un soporte.
- Recipientes cada vez de boca más estrecha.
- Meter monedas en una hucha.

2. EJECUCIÓN DE TRAZOS:

- Ante una pizarra en la pared.
- Con lápiz y papel en una mesa. Empezar con ceras blandas.

3. CONSTRUCCIÓN DE TORRES:

- Con dos cubos grandes.
- Con cubos pequeños, hasta llegar a una de cuatro cubos.

4. PASAR PÁGINAS:

- Con páginas gruesas, ayudándole al principio.
- Con cuentos y revistas.

5. ABRIR Y CERRAR RECIPIENTES:

- En una caja transparente, meter un juguete para que él lo saque.
- Todo tipo de cajitas.
- Frascos con tapa de rosca.

6. SACAR OBJETOS DANDO LA VUELTA AL FRASCO:

- Sacar una bolita de un frasco volcándolo.

7. ENCAJAR VARIOS RECIPIENTES:

- Juego de cubiletes que encajan unos en otros.
- Darle dos no correlativos.
- Con tres no correlativos.

ÁREA DE LENGUAJE:

1. OBEDECE INSTRUCCIONES SENCILLAS:

- Ordenes de una sola acción referidas a personas u objetos muy conocidos por él.
- Lo mismo pero sin ayudarle con gestos.

2. IMITAR MOVIMIENTOS DE BOCA Y LENGUA:

- Abrir exageradamente la boca.
- Fruncir los labios.
- Sacar la lengua.
- Llevar la lengua hacia uno y otro lado.

3. SOPLAR:

- Una vela, una cerilla.
- Un molinillo de papel, pompas de jabón, pequeños papeles, etc.

4. RECONOCER PARTES EN SI MISMO Y EN OTRAS PERSONAS:

- Pelo, ojos, boca, nariz, orejas, manos, pies.
- Una vez que lo sepa en sí mismo, hacer que las señale en otra persona.

- En un muñeco.

5. IMITAR SONIDOS SENCILLOS:

- Imitar las vocales.
- Imitar las consonantes, uniéndolas a las vocales.

ÁREA SOCIAL:

1. RECONOCERSE EN UNA FOTOGRAFÍA:

- Reconocerse ante un espejo.
- Reconocerse en una fotografía donde esté él sólo.
- Reconocer en una fotografía hasta tres personas muy conocidas por él.

2. CONTROL DE ESFÍNTERES (RECTAL) DURANTE EL DÍA:

- Durante una semana establecer un registro de observaciones de las horas del día de eliminación espontánea.
- Sentarlo diez minutos en la taza del water, en las horas medias en las que normalmente defeca.

3. QUITARSE ALGUNAS PRENDAS:

- Quitarse el gorro.
- El zapato, una vez desabrochado.
- Los calcetines.

4. COMER SOLO PARTE DE LA COMIDA:

- Comer las primeras cucharadas por sí sólo, no importa que derrame algo.
- Coger el vaso, beber y dejarlo sobre la mesa.

PROGRAMACIÓN 18 / 24 meses

ÁREA MOTORA:

1. SUBIR Y BAJAR ESCALERAS SUJETO A LA BARANDILLA Y CON LOS DOS PIES EN CADA PELDAÑO:

- Reforzar que suba primero un pie y luego el otro al mismo peldaño. Si se muestra inseguro en el primer paso, ayudarlo subiéndole un pie y que él termine de subir, animándolo en todo momento.
- Igual para bajar: ponerlo en el primer escalón, ayudándole a que baje un pie y después él termine de hacerlo con el otro. Se da por conseguido el objetivo cuando sea capaz de bajar por lo menos 5 escalones sin instigación o ayuda física.
- Progresivamente se le irá retirando la ayuda física y aumentando el número de escalones a subir o bajar.

2. PATEAR UNA PELOTA:

- Después de hacerle una demostración, se le coloca una pelota grande delante de su pie y se le anima a que le dé, llevándole el pie hacia atrás y adelante para golpearla. A medida que lo vaya haciendo por sí sólo se le elimina la ayuda.

3. CORRER:

- Cogerlo de la mano y animarle a andar lo más rápido posible. Poco a poco se le irá retirando la ayuda física.
- Jugar a juegos como "que te pillo", incitándole incluso físicamente a ir rápido.
- Ir acelerando progresivamente la rapidez de los pasos.

4. SE PONE SOLO DE PIE.

5. SE PONE EN CUCLILLAS Y VUELVE A PONERSE DE PIE.

6. USA UNA SILLITA MECEDORA.

ÁREA COGNITIVA:

1. IMITACIÓN DE TRAZOS:

- Ante una pizarra, hacer una línea vertical e instar al niño a imitarla llevándole la mano si es necesario hasta que sea capaz de hacerla sin ayuda, solamente por imitación.
- Hacer lo mismo para intentar la imitación de una línea horizontal.
- Una vez que sea capaz de imitar trazos verticales y horizontales en la pizarra, intentar lo mismo mediante papel y lápiz o bien pinturas para dibujar con los dedos.

2. CONSTRUCCIÓN DE TORRES:

- Después de una demostración, ayudar al niño a ir colocando, uno sobre otro, cada cubo. A medida que el niño realice el ejercicio, aumentar el número de cubos, hasta por lo menos 6.

3. CONSTRUCCIÓN DE UN TREN CON CUBOS:

- Colocar dos cubos en fila y empujarles desde un extremo con el dedo ("mira, un tren", "empuja tú el tren"). Ayudarlo a hacer lo mismo ("ahora, haz tú el tren") animando también cualquier intento de imitación del sonido del tren.

- Ir aumentando el número de cubos según vaya realizando el ejercicio.

4. EMPAREJAR DOS COLORES:

- Empezar con "rojo" y "azul". Poner una caja de color rojo delante del niño e irle presentando objetos del mismo color para que, llevándole la mano, los vaya metiendo dentro. ("rojo, pon rojo con rojo"). Hacer lo mismo para el color azul.
- Después de unos días de haber hecho el ejercicio anterior, presentar al niño las dos cajas ("rojo-azul"). A continuación, presentar un objeto de color rojo ("rojo, pon rojo con rojo"). El niño debe elegir la caja correspondiente. Hacer lo mismo con el color azul. Ayudarle en un principio.
- Presentar ambas cajas y mezclar varios objetos de color rojo y azul para que el niño los seleccione ("pon los rojos con los rojos y los azules con los azules"). Ayudarle en principio si encuentra dificultad.
- Seguir los mismos pasos para los colores "amarillo" y "verde".

5. EMPAREJAR DOS DIBUJOS:

- Juego de lotos: Hacerle fijarse en los dibujos diciendo sus nombres. Presentarle después los cartones individuales, ayudándole si es necesario, para que los empareje ("pon el ... con el ...").

6. DISCRIMINACIÓN DE CIRCULO Y CUADRADO:

- Material encajable independiente: Presentar al niño el círculo metido en su encaje ("círculo"). Sacarlo y dárselo para que lo vuelva a su sitio ("coloca el círculo"). Repetir con el cuadrado.
- Tablero con círculo y cuadrado: Sacarlos y darle el círculo ("coloca el círculo"), ayudándole si es necesario a elegir el lugar correcto. Hacer lo mismo con el cuadrado. Repetir hasta que el niño sea capaz de hacerlo sin equivocarse al menos el 80% de las veces.

ÁREA DE LENGUAJE:

1. SEÑALAR PARTES DEL CUERPO EN UN DIBUJO:

- Presentarle un dibujo de una persona y hacer que vaya señalando las partes del cuerpo que ya reconoce en sí mismo y en otra persona.

2. NOCIÓN DE "UNO-MUCHOS":

- Estando el niño sentado ante su mesita, presentarle varios objetos iguales y fáciles de sostener (lápices, cucharillas, etc). Colocar uno de estos objetos a un extremo de la mesa y varios al otro extremo. Decir "mira, uno-muchos; dame uno". Llevar la mano del niño hacia el sitio indicado.
- Poner todos los objetos juntos y decir "dame uno-o muchos-".
- Ayudar al niño en un principio y repetir el ejercicio hasta que tenga éxito al menos el 80% de las veces.

3. EJERCICIOS DE INSPIRACIÓN POR LA NARIZ:

- Colocar ante la nariz del niño frascos que contengan distintas sustancias olorosas: colonia, vinagre, etc, animándole a inspirar teniendo la boca cerrada. Si es necesario, mantener cerrada la boca del niño.

4. ASOCIA DOS PALABRAS:

- Intentar la emisión de dos palabras juntas aprovechando los deseos del niño haciendo que diga el nombre de lo que desea unido a la persona que ha de proporcionárselo (ej.: "mamá, agua"; "papá, calle").

5. OBEDECE INSTRUCCIONES DE DOS ÓRDENES:

- Darle órdenes que contengan dos instrucciones verbales (ej.: "dale el libro a papá"). Se le ayudará por medio de gestos.
- Hacer el ejercicio anterior sin ningún tipo de ayuda gestual, de forma que el niño actúe por comprensión verbal únicamente.

6. DECIR "SI" Y "NO" CON SIGNIFICADO:

- Enseñar al niño a imitar el sonido de silencio, poniendo un dedo en los labios y emitiendo el sonido "sssss".
- Enseñar al niño un caramelo y decir: "¿quieres el caramelo? Dí, sí", moviendo al mismo tiempo la cabeza del niño en sentido afirmativo.
- Señalar un objeto personal del educador y decir: "¿Esto es tuyo? Dí, no", moviendo al mismo tiempo la cabeza del niño en sentido negativo.

7. COMPRESIÓN DE "GRANDE-PEQUEÑO":

- Utilizar dos objetos iguales y familiares al niño, pero de tamaño diferente (ej.: una pelota pequeña y un balón de playa). Poner ambos objetos delante del niño y decir: "Pelota grande-pelota pequeña". Llevar las manos del niño hasta el lugar indicado.
- Poner juntos dos objetos iguales de diferente tamaño y decir al niño: "dame el... grande-o pequeño-". Repetir hasta que el niño responda correctamente al menos el 80% de las veces.

8. NOMBRA OBJETOS CONOCIDOS EN LOS LIBROS:

- Enseñarle cuentos de dibujos sencillos y pedir al niño que señale cada uno de ellos preguntándole "¿dónde está el ...?". Llevarle la mano hacia el dibujo indicado si no hay respuesta e ir suprimiendo esta ayuda progresivamente.
- Utilizar los mismos dibujos y preguntar al niño "¿qué es esto?". Se le ayuda al principio a decir el nombre de cada uno, hasta que sea capaz de hacerlo el 80% de las veces (no importa que la palabra no esté correctamente pronunciada).

ÁREA SOCIAL:

1. AYUDAR A GUARDAR SUS JUGUETES:

- Cuando se vaya a guardar los juguetes utilizados por el niño, hacer que él participe de esta actividad. Intentar que nos imite en la acción de ir guardándolos en el lugar dispuesto. Si no lo hace, cogerle de la mano e ir hacia el objeto que queremos que recoja y después guiarlo hasta que lo deje en su lugar. Poco a poco se le retira la instigación física hasta que tenga una participación autónoma en ello.

2. UTILIZAR LA CUCHARA SIN PROBLEMAS:

- Aunque ya deba manejarla, el objetivo ahora será que su uso no suponga ningún problema para el niño.

3. PEDIR "PIPI":

- Hacer un registro de las horas en las que el niño orina durante una semana. A continuación, empezar el programa de entrenamiento despojándole de las gasas y poniéndole en el orinal a las horas medias del registro.
- Cuando el niño haga pipí en el orinal, se le alabará al mismo tiempo que se le dice "has hecho pipí"; si no lo hace, no decirle nada. Si se moja encima se le dejará sin cambiar durante un tiempo (hasta un máximo de un cuarto de hora), ignorando el hecho mientras tanto. Si el niño entonces da señales de incomodidad o intenta decir pipí después de hecho, alabarle y cambiarle rápidamente, intentando que vaya asociando la sensación de limpieza y cuidado por parte de la madre a estas

señales físicas, tales como llevarse la mano al pantalón; hasta conseguir más adelante que produzca una señal verbal y que posteriormente la emita antes de hacerlo.

4. PONERSE EL GORRO Y LOS CALCETINES:

- Cuando se vaya a vestir al niño, hacer que sea él quien se ponga el gorro. Para ello dárselo ("ponte el gorro"); si no lo hiciera, ponerlo en sus manos y guíarselas hasta la cabeza y en el movimiento de colocárselo en ella. A medida que lo vaya haciendo sólo, se le va retirando la ayuda física.
- Cuando se le vaya a poner los calcetines, meterlos hasta el talón para que él se los termine de poner ("ponte los calcetines"). Si no lo hace guiarle las manos en todo el movimiento, hasta que no necesite la ayuda. A continuación se le mete solo dos dedos y se repite la misma orden ya ayuda si fuera necesario; cuando lo consiga hacer, se le ofrece el calcetín en la mano y se repite el proceso.

5. IMITAR ACCIONES SENCILLAS DE LOS ADULTOS:

1. Jugar con el niño imitando actividades de los adultos: acunar un muñeco, darle de comer, limpiar, etc.

PROGRAMACIÓN 2-3 años

1. ÁREA MOTORA GRUESA:

Objetivo general: conseguir y mejorar el equilibrio.

Objetivos específicos:

A) ESCALERAS:

- Andar por una hilera de tacos.
- Subir y bajar escaleras poniendo dos pies en cada escalón. Al principio con ayuda y luego sin ella.

B) SALTAR:

- Alternando los pies desde una altura de 10 cm.
- Caminar en desnivel por una hilera de tacos.
- Subido a una hilera de tacos, practicar el impulso con los dos pies recibiendo ayuda.

C) CAMINAR HACIA ATRÁS:

- Jugar al tren.
- Arrastrar objetos retrocediendo.

D) PATEAR SIN PERDER EL EQUILIBRIO:

- Pelotas de distinto tamaño, globos y otros objetos.

E) AGACHARSE SIN CAER:

- Para recoger objetos del suelo, empujarlos o rodarlos, permaneciendo en esta posición durante unos instantes.

F) ANDAR DE PUNTILLAS:

- Los niños descalzos han de mantenerse en esta posición algunos segundos, al principio con ayuda y progresivamente eliminándola. En esta postura, caminar durante algún tiempo, restando igualmente la ayuda.

G) ANDAR RÁPIDO:

- Para realizar actividades de pelotas, aros, juegos de tren, etc.

H) LANZAR Y ATRAPAR CON LAS DOS MANOS:

- Juegos de pelota, tacos de espuma, aros, bolos de plástico.

I) DESPLAZARSE CON OBJETOS CON RUEDAS:

- Neumáticos, coches, triciclos, etc, apoyando los pies en el suelo.

2. ÁREA MOTORA FINA:

Objetivo general: conseguir una mejor coordinación ojo-mano

Objetivos específicos:

A) CONSTRUIR:

- En vertical torres hasta de 7 cubos.
- En horizontal trenes.

B) ENHEBRAR:

- Ensartar aros, bolas, cuentas, en progresiva dificultad.

C) SUJETAR EL LÁPIZ:

- Tomándolo correctamente con los tres dedos.

- Pintar con ceras blandas, duras, lápices de colores, rotuladores y punzón.

D) IMITAR LÍNEAS:

- Verticales, horizontales y circulares.
- Garabateos espontáneos y por imitación, al principio con ayuda y luego sin ella.

E) CORTAR PAPEL:

- Utilizando los dedos para rasgar papeles de distintos grosores y telas.

F) PASAR PÁGINAS:

- Pasarlas de una en una, utilizando papeles de distintos grosores, como cuentos, revistas, periódicos.

G) DESENVOLVER OBJETOS:

- Que estén envueltos en papel, progresivamente más pequeños.
- Desatar lazos.

H) DOBLAR:

- Realizar un doblez por la mitad, comenzando con telas y pasando posteriormente a papel hasta lograr que el niño los doble y planche con la mano.

I) ENROSCAR Y DESENROSCAR:

- Abre y cierra frascos de rosca.
- Atornilla tuercas.

J) ARMAR Y DESARMAR:

- Juegos de encaje a presión, tapaderas, etc.

K) TRABAJAR LA PLASTILINA:

- Amasar, aplastar, hacer bolitas y palitos, etc.

L) CLAVAR CON MARTILLO:

- Objetos de banquito de carpintero.

3. ÁREA PERCEPTIVO-COGNITIVA:

Objetivo general: **Desarrollar la capacidad de observación y relación.**

Objetivos específicos:

A) RECONOCER Y COLOCAR LA FORMA REDONDA, CUADRADA Y TRIANGULAR.

- Tablero de figuras geométricas.
- Comenzando por la redonda, después la cuadrada y por último la triangular; por separado, de forma que cuando tenga que colocar una estén las otras dos en el tablero.

B) CONSTRUIR PUZZLES DE 3 PIEZAS QUE CONTENGAN LAS 3 FORMAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS.

C) APAREJAR OBJETOS IGUALES:

- Aparejar objetos reales muy familiares para el niño y dibujos de esos objetos.
- Aparejar figuras geométricas.

D) DISCRIMINAR TAMAÑOS:

- "Grande y pequeño" con objetos iguales, donde sea muy apreciable la diferencia.
- También con dibujos o láminas.

E) ADQUIRIR LOS CONCEPTOS ESPACIALES BÁSICOS:

- Encima-debajo; dentro-fuera

- Trabajarlo con juegos y experimentándolo el niño con su propio cuerpo.

4. ÁREA DE LENGUAJE:

Objetivo general: **Desarrollar la capacidad de comunicación a través del lenguaje comprensivo y expresivo.**

Objetivos específicos:

4.1. Lenguaje COMPENSIVO:

A) AUTO IDENTIFICARSE:

- Responde cuando se le llama por su nombre.

B) ELEGIR UN OBJETO ENTRE VARIOS:

- Con objetos muy conocidos para el niño, elige el que le pedimos de un grupo.
- Irá eligiendo de grupos de 2,3 y hasta 4 objetos.

C) ELEGIR UN OBJETO ENTRE VARIOS POR SU FUNCIÓN:

- Lo elige cuando, por ejemplo, le preguntamos "¿qué sirve para comer?".
- Igual con grupos de 2,3 y 4 objetos.

D) SEÑALAR HASTA 10 OBJETOS EN UNA LAMINA:

- Utilizar cuentos, fotos, revistas, etc.

E) OBEDECER ÓRDENES SENCILLAS:

- Tales como "dame, toma, coge, pon", etc, eliminando el apoyo gestual progresivamente.

F) SEGUIR UN RITMO:

- Por medio de canciones y haciendo especial hincapié en los contrastes sonido-silencio y rápido-lento.

G) IMITAR GESTOS:

- En consonancia con lo que expresen la canciones.

H) ENSEÑAR LAS PARTES DE UNA HABITACIÓN:

- Suelo, pared, techo, ventana y puerta. Siempre en una situación real.

I) EXPRESAR GESTUALMENTE LOS AÑOS.

4.2. Lenguaje EXPRESIVO:

A) **NOMBRA SONIDOS FAMILIARES:**

- Reproduce los sonidos del perro, gato, caballo, coche, tren,...

B) **RESPONDE VERBALMENTE A PREGUNTAS SOBRE SUS DESEOS.**

C) **RESPONDE VERBALMENTE A SU NOMBRE.**

D) **UTILIZA LA PALABRA-FRASE:**

- Por ejemplo dice "agua", cuando quiere expresar "dame agua".

E) **UTILIZA DOS PALABRAS PARA EXPRESAR UN DESEO.**

F) **IMITA DISTINTOS TONOS Y VOLÚMENES DE VOZ:**

- En canciones, poesías, etc.

5. ÁREA DE SOCIALIZACIÓN:

Objetivo general: **Desarrollar y potenciar las habilidades básicas de autonomía personal para conseguir una mayor independencia del adulto y una mejor cooperación con otros niños.**

Objetivos específicos:

A) **JUGAR DE FORMA PARALELA Y REPRESENTAR TAREAS COTIDIANAS:**

- En actividades de construcción y ritmo cuando otros compañeros realizan la misma actividad.

B) **JUGAR CON OTROS NIÑOS ESPERANDO SU TURNO:**

- Hacer juegos de saltar obstáculos, construcción, etc, bajo la indicación de un adulto.

C) **ABRIR Y CERRAR EL GRIFO.**

D) **LAVARSE Y SECARSE LAS MANOS Y CARA:** - Ir retirando la ayuda poco a poco.

E) **SUBIRSE Y BAJARSE LAS BRAGAS O CALZONCILLOS Y PANTALONES (utilizar igual la ayuda).**

F) **QUITARSE ROPA SENCILLA DESABOTONADA (ayuda).**

G) **DESATAR CORDONES.**

H) **DESABROCHAR BOTONES GRANDES.**

I) **PONERSE ZAPATOS Y PRENDAS SENCILLAS (ayuda).**

J) **DISCRIMINAR LA PARTE DE DELANTE Y DE DETRÁS DE LAS PRENDAS DE VESTIR.**

K) **ORDENAR LA ROPA.**

L) **PINCHAR LA COMIDA CON EL TENEDOR.**

M) **BEBER SOLO EN TAZA O VASO SIN DERRAMAR.**

N) **TRANSPORTAR UN VASO DE AGUA SIN DERRAMARLO.**

Ñ) **UTILIZAR LA CUCHARA DERRAMANDO POCA CANTIDAD.**

O) **UTILIZAR SERVILETA CUANDO SE LE INDICA.**

P) **COMER TODO TIPO DE ALIMENTOS DE FORMA SÓLIDA.**

Q) **SERVIRSE DE UNA JARRA A UN VASO.** - No muy pesadas y no muy llenas.

R) **BEBER CON CAÑITA.**

S) **CONTROLAR ESFÍNTERES DURANTE EL DIA Y EN LA SIESTA.**

PROGRAMACIÓN 2/3 años (II)

ÁREA MOTORA:

1. Alternar los pies al subir las escaleras.
2. Andar sobre una hilera de tacos.
3. Andar en desnivel (con un pie sobre los tacos y el otro en el suelo).
4. Lanzar y atrapar una pelota con ambas manos.
5. Saltar con los dos pies juntos. A medida que el niño vaya colaborando se le irá retirando la ayuda
6. Manejar el triciclo.
7. Intentar sostenerse sobre un pie.
8. Caminar hacia atrás.

ÁREA COGNITIVA:

1. Enhebrar bolas.
2. Construir torres de 10 cubos.
3. Imitación de trazos.
4. Construir un puente con 3 cubos.
5. Emparejar hasta 6 dibujos iguales.
6. Construir puzzles de hasta 3 piezas.
7. Cortar papel.
8. Desenvolver objetos.
9. Doblar papel por la mitad.
10. Trabajar plastilina.
11. Clavar con martillo.

ÁREA DE LENGUAJE:

1. Empleo del plural.
2. Empleo de pronombres: el, yo, mio, tuyo.
3. Dice su nombre.
4. Comprensión de direcciones: arriba-abajo; dentro-fuera.
5. Reconocer partes de su cuerpo (primero en sí mismo, después en otra persona y finalmente en un muñeco o dibujo).
6. Construir frases de 3 palabras.
7. Identifica 5 objetos por su función.

ÁREA SOCIAL:

1. Jugar con sus compañeros y comprender su turno:
 - Pasar de actividades dirigidas a semidirigidas y por último, intentar que sean autónomas,
 - Hacer actividades grupales tales como jugar al escondite, echar carreras, etc.
 - Realizar actividades cooperativas como colorear un dibujo usando un sólo papel y una sola pintura cada vez de forma que tengan que compartirlos por turnos.
2. Lavarse y secarse las manos con ayuda (darle siempre la orden verbal de cada paso)
3. Subirse y bajarse las braguitas: Ayudarle si es necesario, dirigiéndole en todo momento. Ir retirando la ayuda física hasta que baste la orden verbal.
4. Cantar y bailar siguiendo el ritmo de la música.
5. Imitar las reglas del juego cuando está con otros niños.
6. Saludar a adultos conocidos.
7. Utilizar fórmulas básicas de cortesía cuando proceda ("por favor", "gracias").
8. Contestar al teléfono y hablar con personas conocidas.
9. Jugar a actividades de dramatización con otros niños (muñecos de guiñol, dedos pintados)
10. Untar con cuchillo o espátula.
11. Subir y bajar cremalleras en otro.
12. Abotonar y desabotonar botones grandes.
13. Imitar la acción de limpiarse los dientes.
14. Peinarse solo.